الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية  الديوان الوطني للامتحانات والمسابقات

امتحان شهادة التعليم المتوسط — دورة: 2019

اختبار في مادة: اللغة الفرنسية — المدة *ساعتان

Texte :

De nos jours, les jeux vidéo font partie de l'univers des enfants, souvent dès leur plus jeune âge. Les enfants ont accès à ces jeux sur différentes plateformes: l'ordinateur, les consoles de jeux, mais aussi les tablettes et les téléphones portables. Il est alors important d'en encadrer l'usage, car certains jeux vidéo comportent des risques et des pièges qui peuvent nuire au développement et à la santé de l'enfant.

D'abord, lorsqu'un enfant passe du temps devant un écran, il ne consacre pas ce temps à bouger et à s'activer physiquement.

Ensuite, la luminosité dégagée par les différents écrans tient le cerveau éveillé. Il est donc recommandé d'en limiter l'usage en soirée et d'éviter que l'enfant y soit exposé avant le coucher.

Enfin, quel que soit le type de jeu vidéo, le risque de développer une dépendance est toujours présent et, au-delà du nombre d'heures passées devant l'écran, certains comportements constituent des signaux d'alerte pouvant indiquer une dépendance: niveau de stress élevé, agitation à l'école, présence de cauchemars fréquents et irritabilité.

Il est donc important de surveiller de près le contenu des jeux vidéo auxquels joue l'enfant. De nombreuses études font d'ailleurs un lien entre la violence de certains jeux vidéo et les comportements que l'enfant peut adopter par la suite. Le risque lié aux jeux vidéo violents est d'apprendre à l'enfant que parmi les solutions à un problème, plusieurs comportements violents sont possibles.

D'après « Naître et grandir » Septembre 2016

I- Compréhension de l'écrit : (13 points)

1- **Recopie la bonne réponse.**
Ce texte parle :
- Des jeux de devinettes.
- Des jeux vidéo.
- Des jeux de construction.

2- **Ce texte est de type** :
- Narratif à visée argumentative.
- Explicatif à visée argumentative.
- Descriptif à visée argumentative.

Recopie la bonne réponse.

3- **Relis le texte puis complète le tableau suivant:**

Thèse	
Argument 1	
Argument 2	
Argument 3	

4- **Réponds par "vrai" ou "faux"** :
- Il est déconseillé d'utiliser les écrans avant de dormir.
- L'utilisation abusive des écrans nuit à la santé de l'enfant.
- On peut utiliser les écrans pendant trop longtemps.
- Il ne faut jamais utiliser les écrans.

5- **Recopie la bonne réponse.**
Certains jeux vidéo peuvent **nuire au développement de l'enfant**, l'expression soulignée signifie:
- Favoriser le développement de l'enfant.
- Accélérer le développement de l'enfant.
- Mettre en danger le développement de l'enfant.

6- **Relève du texte trois mots ou expressions appartenant au champ lexical de "jeux vidéo".**

7- **Dans la phrase :**
"Il est important d'encadrer l'usage des jeux vidéo **car** certains d'entre eux comportent des risques."
- Quel est le rapport logique exprimé ?
- Remplace "**car**" par un autre articulateur de ton choix.

8- **Relève du texte :**
- Une proposition subordonnée relative.
- Une proposition subordonnée complétive.

9- **Relie chaque expression de la colonne A à l'expression équivalente de la colonne B**

A	B
1- **Usage abusif des jeux vidéo**	a- **Dangers relatifs aux jeux vidéo**
2- **Développer une dépendance**	b- **Devenir accro aux jeux vidéo**
3- **Risques liés aux jeux vidéo**	c- **Utilisation exagérée des jeux vidéo**

10- **Recopie les bonnes phrases :**
Quand on joue souvent aux jeux vidéo :
- On ne peut plus s'en passer.
- On est moins attentif en classe.
- On dort bien.
- On ne devient pas violent.

11- **Parmi les phrases suivantes, recopie celle qui résume le texte :**
- Il faut laisser les enfants utiliser les jeux vidéo librement.
- Il faut interdire aux enfants d'utiliser les jeux vidéo.
- Il faut apprendre aux enfants comment utiliser raisonnablement les jeux vidéo.

12- **Donne un titre au texte.**

II-Situation d'intégration : (7points)

- L'anniversaire de ton jeune frère approche; ta maman décide de lui acheter un jeu vidéo. Tu n'es pas d'accord sur ce choix. Rédige un texte où tu justifieras ton point de vue en t'appuyant sur des arguments.

العلامة		عناصر الاجابة
مجموع	مجزأة	
		I- Compréhension de l'écrit : (13 points)
(0.5)	0.5	1- Ce texte parle des **jeux vidéo.**
(0.5)	0.5	2- Ce texte est de type : explicatif à visée argumentative.
(02)	0.5 0.5 0.5 0.5	**3- Relis le texte puis complète le tableau:** **Thèse** : Il est important…..la santé de l'enfant. **Argument 1** : L'enfant ne consacre pas ….physiquement. **Argument 2** : La luminosité dégagée…….cerveau éveillé. **Argument 3** : Le risque de développer …toujours présent. **N.B. Le dernier paragraphe rajoute un quatrième argument explicatif (comportement violent).**
(01)	0.25 0.25 0.25 0.25	**4- Réponds par "VRAI" ou "FAUX":** a- Il est déconseillé d'utiliser les écrans avant de dormir. **(VRAI)** b- L'utilisation abusive des écrans nuit à la santé de l'enfant. **(VRAI)** c- On peut utiliser les écrans pendant trop longtemps. **(FAUX)** d- Il ne faut jamais utiliser les écrans. **(FAUX)**
(01)	01	**5- Recopie la bonne réponse :** Mettre en danger le développement de l'enfant.
(1.5)	0.5X3	**6- le champ lexical de "jeux vidéo ":** L'ordinateur, les consoles de jeux, les tablettes, le téléphone portable, l'écran.
(01)	0.5X2	**7- Le rapport logique exprimé: la cause.** Car = parce que, puisque, comme , vu que …
(01)	0.5	**8- a-La proposition subordonnée relative:** -qui peuvent nuire au développement … -auxquels joue l'enfant. -que l'enfant peut adopter par la suite.
	0.5	**b-La proposition subordonnée complétive:** -que l'enfant y soit exposé avant le coucher. -que plusieurs comportements violents sont possibles.
(1.5)		**9-Relie chacune des expressions de la colonne A à l'expression équivalente de la colonne B:**

	0.5X3	

A	B
1-Usage abusif des jeux vidéo	c-Utilisation exagérée des jeux vidéo
2-Développer une dépendance	b-Devenir accro aux jeux vidéo
3-Risques liés aux jeux vidéo	a-Dangers relatifs aux jeux vidéo

(01) 0.5X2

10 – Quand on joue souvent aux jeux vidéo:

- On ne peut plus s'en passer.
- On est moins attentif en classe.

N.B. La référence au texte est implicite. Le candidat peut juger que toutes les phrases sont correctes d'un point de vue syntaxique, compte tenu du fait que la consigne ne réfère pas de manière explicite au sens du texte).

(01) 01

11- La phrase qui résume le texte est:
-Il faut apprendre aux enfants comment utiliser raisonnablement les jeux vidéo.

(01) 01

12- Le titre :
Les jeux vidéo/Les inconvénients des jeux vidéo/Les dangers des jeux vidéo/L'enfant et les jeux vidéo/ les risques des jeux vidéo…

II- <u>Situation d'intégration : (7 points)</u>

	Critères	Indicateurs	détail
2	Pertinence	-Respect de la consigne. -Capacité à reproduire tout ou une partie des arguments du texte (4 risques : obésité, insomnie, addiction, violence)	01 4x 0,25
2	Cohérence	-Adéquation des arguments avec la thèse -Lien cohérent entre les différents arguments -Organisation en trois parties : introduction, développement, conclusion (au moins deux parties organisées) -Emploi cohérent des articulateurs logiques ou d'énumération	0,5 0,5 0,25x 2 0,5
2	Utilisation de la langue	-Emploi d'une syntaxe de phrase correcte (au moins deux phrases syntaxiquement correctes) -Emploi d'un lexique adéquat au thème. (emploi d'au moins deux mots liés au thème) -Utilisation correct des temps et des modes verbaux (emploi d'où moins un tps et un mode correct) -Utilisation correcte de la ponctuation.	2x 0,25 2x 0,25 2x 0,25 0,5
1	Perfectionnement. et originalité	- Capacité à mobiliser au moins un argument personnel - Mise en page -Lisibilité	0,5 0,25 0,25